

PENINGKATAN KREATIVITAS BERMAIN MUSIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN BARANG BEKAS

Fitriah Hayati

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Email: fitriah.hayati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berkaitan dengan kreativitas anak usia dini. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kreativitas bermain musik melalui barang bekas yang difokuskan pada tutup limun. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD An-Nur Aceh Besar dengan jumlah 12 anak. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi dan dianalisis menggunakan rumus persentase. Hasil observasi tahap awal nilai rata-rata untuk tingkat Belum Berkembang (BB) 31.6%, Mulai Berkembang (MB) 36.7%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 16.7% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 15%. Pada siklus I rata-rata Belum Berkembang (BB), 26.6% Mulai Berkembang (MB), 20% Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 26.6% Berkembang Sangat Baik (BSB) dan pada siklus II nilai rata-rata Belum Berkembang (BB) 5%, Mulai Berkembang (MB) 26.6%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 35% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 43.3%. Penelitian dihentikan pada siklus ini dikarenakan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 75%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas bermain musik anak melalui media barang bekas tutup botol limun meningkat dari tahap observasi awal, siklus I, II, dan telah berhasil mencapai hasil kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Kata Kunci: Kreativitas, barang Bekas.

ABSTRACT

This study relates to early childhood creativity. The purpose of this study is to determine the creativity of playing music by using second hand thing such as Tutup Limun (a thing to cover the drink bottle). Subjects were 5-6 years old children in early childhood An-Nur Aceh Besar that amount of 12 children. Data were collected using observation and analyzed using a percentage. The results of first observation show that average value for the rate Not Develop (ND) 31.6%, Started Develop (SD) 36.7%, Ideal Develop (ID) 16.7% and Well Develop (WD) 15%. At the first cycle the average Not Develop (ND), 26.6% Started Develop (SD), 20% Ideal Develop (ID) and 26.6% Well Developing (WD) and the second cycle the average value Not Develop (ND) 5%, Started Developing (SD) 26.6%, Ideal Develop (ID) 35% and Well Develop (WD) 43.3%. The study was ended in this cycle is due to meet the minimum completeness criteria, namely 75%. This suggests that the increase in children's creativity through playing music media thrift Tutup Limun (a thing to cover the drink bottle) increased from the initial observation phase, the cycle I, II, and have achieved a minimum completeness criteria that have been set.

Kata Kunci: Creativity, Second Hand.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah masa pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Masa prasekolah pertumbuhan dan perkembangan anak berjalan dengan pesat, baik perkembangan fisik, sosial emosional, kognitif, bahasa, kreativitas maupun moral atau pembentukan karakternya. Perkembangan anak usia dini merupakan peningkatan kesadaran dan kemampuan anak untuk mengenal dirinya dan berinteraksi dengan lingkungan seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialami. Pembentukan perilaku berjalan seiring dengan proses penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya yang mulai beragam. Anak yang awalnya hanya memperhatikan kebutuhan dan keinginan sendiri dengan ketergantungan kuat pada keluarga, secara berproses beralih ketingkat kemandirian lebih tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan terbentuknya kemampuan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.¹

Salah satu permasalahan yang ada dilapangan adalah tidak semua anak dapat melewati proses perkembangan dengan baik. Masalah-masalah perilaku anak dapat timbul pada perkembangan fisik, kognitif dan bahasa. Terlebih pada ranah perkembangan sosial emosional, dan perkembangan karakter anak. Mengemukakan bahwa. “Pengembangan karakter anak dilakukan dengan berbagai kegiatan, salah satunya dengan kegiatan musik, karena kegiatan musik adalah kegiatan yang digemari dan menyenangkan bagi anak, juga merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar melalui musik yang dibawakan atau yang didengar”.² Musik merupakan bahasa yang universal, karena musik mampu di mengerti dan dipahami oleh setiap orang dari bangsa apa pun di dunia ini. Tidak bisa dipungkiri bahwa musik telah berada di sekeliling kehidupan manusia sejak manusia itu sendiri berada dalam kandungan. Selain itu, musik

¹ Abdurrahman, 2009, *Sertifikasi Guru, Panitia Rayon 114, 2011, Materi III Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. Surabaya: UNES, h. 23.

² Hibana, 2006, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press, h. 32.

juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan kehidupan manusia.³

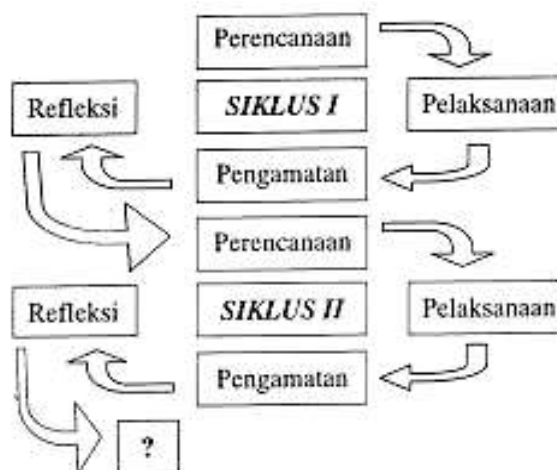
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru kelompok B PAUD AN-NUR Aceh Besar, bahwa kreativitas musik anak masih kurang. Kurangnya kecerdasan bermusik anak disebabkan karena kurangnya permainan yang menitik beratkan pada kreativitas bermain musik. Disinilah peran guru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan bermusik anak di sekolah. Rendahnya kemampuan anak menjadi petunjuk adanya kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kelemahan dan kesulitan belajar memahami konsep dasar bermain. Dengan aktivitas dan permainan monoton berakibat kreativitas anak rendah. Hal itulah yang membuat anak kurang dalam pengembangan kreativitas bermusik karena anak memiliki anggapan bahwa bermain dengan alat permainan merupakan permainan yang sulit dan tidak disukai. Sementara itu selama ini alat permainan yang dimiliki oleh guru sangat minim. Agar materi pelajaran yang disampaikan guru kepada siswa lebih mudah diterima maka guru perlu melakukan tindakan - tindakan tertentu yang dirasa perlu untuk meningkatkan kreativitas bermusik anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Apakah dengan menggunakan tutup botol limun dapat meningkatkan kreativitas bermain musik anak usia 5-6 tahun?

2. Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus yaitu siklus rencana, tindakan, observasi dan refleksi.

³ Sachari, Agus, 2006, *Seni Rupa dan Disain untuk SMA Kelas X*, Erlangga: Bandung, h. 12



Gambar 3.1 Bagan Tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2010)⁴

2.1 Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B PAUD AN-Nur Aceh Besar dengan jumlah 12 orang siswa terdiri dari 7 laki-laki dan 5 perempuan.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi

2.3 Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan rumus

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Jumlah jawaban benar

n = Jumlah sampel

100% = Bilangan konstanta.

B. PEMBAHASAN

1. Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang mengalami tumbuh kembang, mempunyai kebutuhan biologis, psikologis dan spiritual yang harus dipenuhi. Anak memiliki suatu ciri yang khas yaitu selalu tumbuh dan berkembang secara teratur, saling

⁴ Arikunto, suharsimi, 2009, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, h. 56

berkaitan, dan berkesinambungan dimulai sejak konsepsi sampai dewasa. Karakteristik tumbuh kembang spesifik terhadap usia anak pada anak usia prasekolah, pertumbuhan berlangsung dengan stabil, terjadi perkembangan dengan aktivitas jasmani yang bertambah dan meningkatnya keterampilan dan proses berpikir.

Pada umumnya orang berpendapat bahwa masa kanak-kanak adalah masa terpanjang dalam rentang kehidupan seseorang, saat individu di mana relatif tidak berdaya dan tergantung dengan orang lain. Masa kanak-kanak dimulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira 1 tahun sampai anak matang secara seksual, kira-kira 13 tahun untuk wanita dan 14 tahun untuk laki-laki.

Masa kanak-kanak dibagi awal dan akhir masa kanak-kanak, yaitu periode awal dari umur 2-6 tahun, dan periode akhir pada masa usia 6 sampai tiba saatnya anak matang secara seksual. Garis pemisah ini penting, khususnya digunakan untuk anak-anak yang sebelum mencapai wajib belajar diperlakukan sangat berbeda dari anak yang sudah masuk sekolah. Sedangkan para pendidik menyebut sebagai tahun-tahun awal masa kanak-kanak sebagai usia prasekolah, demikian halnya menurut Monks dan Haditono disebut sebagai anak prasekolah.

2. Pengertian Kreativitas

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah.

Menurut Munandar bahwa: “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”.⁵ Lebih lanjut

⁵ Munandar, Utami, 2004, *Kreatifitas Dan keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, h. 6

mengemukakan bahwa kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli/original.⁶

3. Ciri-Ciri Kreativitas

Ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikiran atau berpikir kreatif (berpikir divergen) yaitu kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Ciri lainnya adalah ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri efektif dan kreatif. Ciri ini merupakan ciri-ciri kreatif yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif.

Sejalan dengan hal di atas mengemukakan bahwa:

Ciri-ciri dari sikap kreatif atau *nonaptitude* yaitu:

- a. Mempunyai daya imajinasi kuat
- b. Mempunyai inisiatif
- c. Mempunyai minat luas
- d. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
- e. Bersifat ingin tahu
- f. Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h. Penuh semangat
- i. Berani mengambil resiko
- j. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan⁷

Sementara itu Slameto mengemukakan bahwa "Individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri yaitu rasa keingintahuan yaitu begitu besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, panjang akal keinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung lebih menyukai tugas yang berat"⁸

⁶ Slameto, 2005, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 24.

⁷ Ibid...h. 133.

⁸ Ibid...h. 147.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas adalah kemampuan berpikir kreatif dan efektif dengan memberikan perumusan dan definisi yang menjelaskan konsepnya yaitu keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, rasa ingin tahu, sifat menghargai lain sebagainya.

4. Tujuan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Menurut Nursito. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan.⁹

Menurut Munadar bahwa: “kreativitas dapat memunculkan penemuan baru dalam berbagai bidang ilmu dan bidang usaha manusia, yang dapat bermamfaat untuk kehidupan manusia dimasa yang akan datang. Kreativitas perlu dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini:

1. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam kehidupan manusia.
2. Kreativitas merupakan suatu prestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
3. Kreativitas atau berpikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan.
4. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

⁹ Nursito, 1999, *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*, Jakarta: Dirjen Olah Raga Depdiknas, h. 6-7

5. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh manusia.¹⁰

6. Faktor-Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah:

1. Waktu Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
2. Kesempatan menyendiri hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.
3. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.
4. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dan mendorong eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
5. Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah yang harus merangsang kreativitas.

7. Pengertian Musik

Musik merupakan bahasa yang universal, karena musik mampu dimengerti dan dipahami oleh setiap orang dari bangsa apapun di dunia ini. Soetyobudi mengemukakan bahwa: “musik merupakan ungkapan gagasan atau perasaan, yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media suara (manusia maupun alat) yang ditata dengan prinsip tertentu”.¹¹

Howard, Gardner (dalam Campbell, 2002) mengemukakan bahwa: “musik merupakan salah satu dari tujuh kecerdasan dasar yang sudah ada dalam sistem genetika”. Lebih lanjut Jaen Piaget juga mengakui musik sebagai suatu kecerdasan

¹⁰ Munandar, Utami. 2004. *Kreatifitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

¹¹ Soetyobudi, dkk, 2006, *Ketrampilan Ketrampilan Proses*. Jakarta Gramedia, h. 3.

bawaan yang sulit untuk terungkap pada usia tiga hingga empat tahun. Steiner dalam Campbel juga mengemukakan bahwa musik sebagai landasan untuk kecerdasan otak, kreativitas, kemampuan matematika, dan perkembangan rohani.

¹² Selain barang bekas untuk seni yang paling agung sebagai mana adanya. Menurut Djohan mengemukakan bahwa: “musik merupakan kumpulan atau susunan bunyi atau nada yang mempunyai ritme tertentu, serta mengandung nilai atau perasaan tertentu”. ¹³

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa musik adalah urutan bunyi-bunyian yang logis tetapi bukan logika dari suatu argumentasi. Bermain musik dengan sendirinya akan mengeluarkan suatu bunyi. Peran bunyi sendiri prosesnya berkaitan dengan otak. Perkembangan otak dan pemikiran terbentuk pada tahap sangat dini di mana melalui kemampuan sensorik-motorik primer. Karena ketika anak itu tumbuh keterampilan sosial dan akademiknya akan dapat ditingkatkan melalui keakrabiannya dengan musik. Musik dapat mencerminkan emosi-emosinya dan membantunya belajar mengekspresikan perasaannya.

Musik dapat meningkatkan banyak koneksi saraf dalam otaknya yang karena itu merangsang keterampilan verbal. Musik dapat mengajarnya kebiasaan belajar yang baik, membantu mengingat fakta-fakta dengan mudah. Menurut Campbell mengemukakan bahwa:

1. Musik dapat menenangkan atau merangsang gerak dan denyut jantung seseorang bayi dalam kandungan.
2. Bunyi-bunyi prematur yang mendengarkan musik. Musik klasik didalam ruang dapat memiliki peluang merangsang perkembangan otak anak.
3. Anak-anak yang mendapatkan pelatihan musik secara teratur menunjukkan keterampilan motorik, kemampuan matematika dan

¹² Campbell Don. 2002, *Efek Mozart Bagi Anak-Anak Meningkatkan Daya Pikir, Kesehatan, dan Kreativitas Anak Melalui Musik*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, h. 1.

¹³ Djohan, 2005, *Psikologi Musik*, Yogyakarta: Buku Baik, h. 4.

kemampuan membaca lebih baik dari pada kawan-kawan mereka yang tidak berlatih musik.¹⁴

Berdasarkan pendapat di atas maka jelaslah bahwa ketika seorang anak lahir ke dunia, otak yang dimilikinya masih jauh dari sempurna dan sel-sel neuron yang terdapat dalam otaknya belum terhubung ke dalam jaringan-jaringan neuron lainnya. Dengan diberikannya stimulus berupa musik klasik (terutama Mozart), dapat memperkuat hubungan antar neuron-neuron yang berhubungan dengan kemampuan dalam memecahkan masalah-masalah yang abstrak seperti matematika dan sains tingkat tinggi. Pada siaran radio dari National Publik Radio Indonesia terjadi pada tahun 1992 dalam Don Campbell menyatakan bahwa belajar memainkan instrument sejak usia dini dapat meningkatkan prestasi akademik anak yang bersangkutan. Selain itu, menurut Dr. Short sajian musik dapat memberikan pengaruh pada peningkatan prestasi akademik. Setelah ia melakukan penelitian terhadap siswa kelas tiga sekolah dasar selama tiga tahun berturut-turut. Selain itu, Bimmerbob menuliskan bahwa musik dapat meningkatkan konsentrasi, detak jantung, relaksasi, dan proses pembelajaran.¹⁵

8. Pengertian Tutup Botol

Annonymous mengemukakan tutup botol yang dimaksud dalam penelitian ini barang bekas yang sudah tidak dipakai lagi.¹⁶ Tanti Yuniar dalam kamus lengkap bahasa Indonesia, 'barang' diartikan sebagai benda yang berwujud sedangkan arti kata 'bekas' sisa habis dilalui, sesuatu yang menjadi sisa dipakai. Jadi dapat disimpulkan bahwa barang bekas adalah benda yang sudah pernah dipakai baik sekali maupun lebih dari satu kali.¹⁷

Annonymous mengemukakan bahwa: "pada saat sekarang ini sudah banyak kita lihat pemanfaatan barang bekas yang menghasilkan barang baru yang sangat memiliki nilai, bahkan dalam proses pemasaran dan menghasilkan uang, pemanfaatan barang bekas ini juga bisa digunakan sebagai media

¹⁴ Ibid...h. 19.

¹⁵ Annonymous, 2010, *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Alat, html, dengan Beberapa Perubahan dan Pengeditan, Diunduh pada Kamis, 14 Maret 2014, pukul 17.28 WIB*, h. 47.

¹⁶ Tanti Yuniar, 1997 *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jakarta: PT. Agung Media Aulia, h. 43

¹⁷ Ibid...h. 49.

pembelajaran". Karena barang bekas tersebut bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran, seorang guru akan merasa lebih dimudahkan karena media pembelajaran tidak harus menggunakan alat-alat yang mahal dan sulit didapat sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan efektif tanpa memberatkan salah satu pihak.¹⁸

Hasil Penelitian

Hasil Analisis Observasi Awal

No	Penilaian	I		II		III		IV		V		Rata-rata
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	BB	3	25	5	41.6	4	33.3	4	33.3	3	25	31.6
2	MB	5	41.6	4	33.3	4	33.3	5	41.6	4	33.3	36.7
3	BSH	2	16.7	1	8.4	2	16.7	2	16.7	3	25	16.7
4	BSB	2	16.7	2	16.7	2	16.7	1	8.4	2	16.7	15
Jumlah		12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	100

Keterangan:

I. Anak mampu memegang kerincing dengan baik.	BM : Belum Berkembang
II. Anak mampu mengekspresikan gerakan tangan dalam bermain kerincing.	MB : Mulai Berkembang
III. Anak bekerja sama dengan guru tentang hal-hal yang belum di pahami dalam bermain musik tutup botol bekas.	BSH : Berkembang Sesuai Harapan
IV. Anak mampu bernyanyi bersama dengan guru diiringi musik kerincing.	BSB : Berkembang Sangat Baik
V. Bercerita tentang musik yang telah di main kan oleh anak.	

Berdasarkan uraian di atas maka disimpulkan pada kondisi awal kemampuan anak dalam peningkatan kreativitas masih rendah hasil ini dapat dilihat pada kondisi anak yang lebih suka bermain sendiri-sendiri, kurang antusias saat guru memberikan pembelajaran tentang kreativitas. Anak tidak mampu menciptakan hasil karya anak sesuai yang diinginkan disebabkan belum

¹⁸ Ibid..., h. 20.

adanya keberanian dalam membuat berbagai hasil karya musik, perasaan takut salah dan kurangnya motivasi guru dalam membuat hasil karya musik baik itu berupa menyebutkan macam – macam bunyi atau suara, mengekspresikan gerakan tubuh membuat berbagai macam irama dari tutup botol limun, dan sebagainya.

Hasil Analisis Observasi siklus I

No	Penilaian	I		II		III		IV		V		Rata-rata
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	BB	3	25	4	33.3	3	25	3	25	3	25	31.6
2	MB	3	25	3	25	3	25	4	33.3	3	25	36.7
3	BSH	3	25	2	16.7	3	25	2	16.7	2	16.7	16.7
4	BSB	3	25	3	25	3	25	4	25	4	33.3	15
Jumlah		12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	100

Keterangan

I. Anak mampu memegang kerincing dengan baik.	BM : Belum Berkembang
II. Anak mampu mengekspresikan gerakan tangan dalam bermain kerincing.	MB : Mulai Berkembang
III. Anak bekerja sama dengan guru tentang hal-hal yang belum di pahami dalam bermain musik tutup botol bekas.	BSH : Berkembang Sesuai Harapan
IV. Anak mampu bernyanyi bersama dengan guru diiringi musik kerincing.	BSB : Berkembang Sangat Baik
V. Bercerita tentang musik yang telah di main kan oleh anak.	

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I ini dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan kemandirian anak sudah mulai meningkat, namun belum mencapai taraf keberhasilan (26.6%) Berkembang sangat baik (BSB) dan (20%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil Siklus I belum memenuhi indikator taraf keberhasilan yang sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang berjumlah 75%.

Hasil Analisis Observasi siklus II

No	Penilaian	I		II		III		IV		V		Rata-rata
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1	BB	1	8.4	0	16.7	1	8.4	1	8.4	0	0	5
2	MB	1	8.4	1	8.4	3	25	3	25	2	16.7	16.7
3	BSH	4	33.3	5	41.6	3	25	4	33.3	5	41.6	35
4	BSB	6	60	6	60	5	41.6	4	33.3	5	41.6	43.3
Jumlah		12	100	12	100	12	100	12	100	12	100	100

Keterangan:

I. Anak mampu memegang kerincing dengan baik.	BM : Belum Berkembang
II. Anak mampu mengekspresikan gerakan tangan dalam bermain kerincing.	MB : Mulai Berkembang
III. Anak bekerja sama dengan guru tentang hal-hal yang belum di pahami dalam bermain musik tutup botol bekas.	BSH : Berkembang Sesuai Harapan
IV. Anak mampu bernyanyi bersama dengan guru diiringi musik kerincing.	BSB : Berkembang Sangat Baik
V. Bercerita tentang musik yang telah di main kan oleh anak.	

Setelah peneliti melakukan evaluasi pada pertemuan siklus II, maka diperoleh hasil yang sangat memuaskan yaitu pada perkembangan Berkembang Sangat Baik (43.3%) dan Berkembang Sesuai Harapan (35%) meningkat hingga (78.3%). Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan keberhasilan kreativitas anak dalam bermain musik dengan menggunakan tutup limun tuntas (berhasil) dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya karena sudah melebihi kriteria keberhasilan tindakan yaitu 75%.

Pembahasan

Setelah melakukan penelitian pada siklus I hasil yang dicapai menunjukkan peningkatan yang cukup baik, pada tindakan siklus I hasil akhir

yang diperoleh pada Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah (20%) dan (26.6%). Kemudian setelah melakukan penelitian pada siklus II peningkatan kemandirian anak meningkat sesuai yang diharapkan, setelah tindakan pada siklus II diperoleh hasil akhir masing-masing (35%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan (43.3%) Berkembang Sangat Baik (BSB).

Peningkatan kreativitas bermain musik anak setelah melalui pembelajaran dengan menggunakan tutup botol limun, anak mengalami perubahan yang meningkat dan membawa nilai positif pada proses pembelajaran di PAUD An-Nur Aceh Besar. Hal ini terlihat dari sikap guru yang sebelumnya kesulitan memilih cara atau metode yang dapat untuk meningkatkan kreativitas bermain musik. Sekarang cara guru memilih metode menjadi lebih menyenangkan bagi anak, seperti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan tutup botol limun yang disukai anak. Dalam pembelajaran itu anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak.

Sikap guru dalam membimbing anak juga sangat mempengaruhi keberhasilan peningkatan kreativitas bermain musik anak yang sebelumnya guru kurang sabar membimbing anak, kurang memberikan motivasi dan kurang memahami cara meningkatkan kreativitas anak, tidak selalu sama dengan anak yang lainnya dan kurang ekspresif dalam menjelaskan sesuatu menjadi lebih sabar menghadapi kesulitan anak, memberikan motivasi, semangat dan pujian, ekspresif dan memberikan kegiatan sesuai dengan kemampuan anak sehingga menjadi lebih bersemangat dan tidak mudah menyerah.

Cara belajar anak tentang peningkatan kreativitas bermain musik anak dan sikap antusias anak terhadap pembelajaran yang baru, dan peningkatan kreativitas bermain musik anak mulai terlihat berkembang yang baik, anak sebelumnya baru bisa melihat menjadi bisa mempelajari dengan baik dan menyebutkan dengan benar secara berkelompok maupun perorangan. Walaupun keberhasilan peningkatan kreativitas anak jauh dari sempurna, namun kegiatan pembelajaran anak dengan menggunakan tutup botol limun menunjukkan perubahan yang positif menuju ke arah yang lebih baik.

C. KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh hasil tindakan, menunjukkan terjadinya peningkatan kreativitas bermusik anak serta meningkatnya kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan tutup botol limun sebagai metode atau teknik pembelajaran dapat digunakan dalam peningkatan kreatifitas bermusik.

REFERENSI

- Abdurrahman, 2009, *Sertifikasi Guru, Panitia Rayon 114, 2011, Materi III Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*, Surabaya, UNES.
- Annonymous, 2010, *Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat.html. Dengan Beberapa Perubahan dan Pengeditan. Diunduh pada Kamis, 14 Maret 2014, pukul 17.28 WIB.*
- Arikunto, suharsimi, 2009, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Campbell Don. 2002, *Efek Mozart Bagi Anak-Anak Meningkatkan Daya Pikir, Kesehatan, dan Kreativitas Anak Melalui Musik*, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djohan, 2005, *Psikologi Musik*, Yogyakarta, Buku Baik.
- Hibana, 2006, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta, PGTKI Press.
- Munandar, Utami, 2004, *Kretifitan Dan keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Nursisto, 1999, *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*, Jakarta, Dirjen Olah Raga Depdiknas.
- Sachari, Agus, 2006, *Seni Rupa dan Disain untuk SMA Kelas X*, Erlangga, Bandung.
- Slameto, 2005, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Soetyobudi,dkk, 2006, *Ketrampilan Ketrampilan Proses*, Jakarta, Gramedia.
- Tanti Yuniar, 1997 *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta, PT. Agung Media Aulia.